

Un momento fondante della vita

Il vaso di Exekias è una delle numerose testimonianze della consuetudine del gioco nell'antichità. I due giocatori raffigurati sono nientemeno che Achille e Aiace, eroi e guerrieri leggendari: il loro doveva essere un gioco sfidante: il gusto per un obiettivo temporaneo, ma non per questo fittizio. Perché il gioco è una cosa seria, un'esperienza in bilico tra regole e creatività. Chi Thi Nguyen, professore di filosofia presso l'Università dello Utah, ne ha studiato in modo approfondito e rigoroso i sistemi di regole, i significati valoriali, estetici e sociali. Nel suo saggio "Giocare è un'arte. Il gioco come tecnologia trasformativa" Thi Nguyen sviscera importanti aspetti del gioco. A partire dal suo significato, definito da Suits come "il tentativo di superare ostacoli non necessari", che l'autore del libro analizza con considerazioni ed esempi puntuali. Alla base delle varie riflessioni Thi Nguyen mette in risalto la distinzione tra obiettivi e scopi, coincidenti nel gioco per il risultato ma ben distinti nel gioco per la sfida. Qui infatti il vero traguardo non è quello di raggiungere gli scopi del gioco, piuttosto quello di lottare, sperimentando i mezzi e provando

di
**MARIA
LUCIA
SARACENI**

emozioni al di là della vittoria, uno scopo temporaneo che si esaurisce al termine del gioco stesso. Uno stravolgimento di motivazioni rispetto a quelli che ci spingono normalmente ad agire nella vita reale ("nell'attività pratica normale perseguiamo i mezzi per amore degli scopi. Nei giochi, invertiamo questo rapporto: ci occupiamo di determinati scopi per amore dei mezzi"). Tipici giochi per la sfida sono i "silly games", come i party games, dove i giocatori si possono immergere temporaneamente nell'"agency" del gioco con l'obiettivo di vincere,

ma soprattutto con lo scopo di divertirsi. Nella sua indagine Thi Nguyen si sofferma anche sull'estetica dei giochi di sfida: una qualità che non è infusa da progettisti e designer dei giochi, piuttosto dall'azione del giocatore stesso che produce armonia. L'armonia è una proprietà che si lega particolarmente al piacere di un gioco come gli scacchi, dove una mossa elegante e il confronto serrato tra le capacità dei due giocatori procurano una naturale esperienza estetica. Per l'autore il gioco diviene perfino assimilabile all'arte: se per fruire un'opera pittorica dobbiamo seguire delle regole legate, ad esempio, al punto di osservazione stabilito dall'autore, anche nel gioco siamo guidati da regole prestabilite che incanalano la nostra attività durante la quale vengono suscitate anche esperienze estetiche. Nella sua riflessione Thi Nguyen amplia le prospettive della definizione di arte attribuendo un'estetica anche alle azioni, alle scelte e



alle decisioni dell'agency, quindi agli "stati mentali orientati alla pratica e strumentali". L'autore propone poi anche riferimenti con forme di arte familiari come la fiction e l'arte concettuale.

Ma il gioco, secondo l'autore, può avere un ruolo importante anche nel miglioramento dell'autonomia complessiva di una persona, "in modo sistematico e di vasta portata". I giochi offrono occasione di provare esperienze immersive di diverse agency: la scelta è ampia, dal momento che ci sono giochi che richiedono rapidità di riflessi, oppure capacità di calcolo, o ancora abilità nella contrattazione, nella diplomazia o in argomenti di altro tipo. Giocando si sviluppano le opportune capacità richieste e anche l'importante abilità di saperle gestire con la fluidità che permette di passare in modo opportuno dall'una all'altra. Le abilità sperimentate nel gioco per scopi temporanei saranno utilizzabili in qualche modo anche nella realtà, un esercizio utile nelle sfide quotidiane. Nel gioco, poi, la relazione con gli altri è importante, possiamo aiutarci a vicenda nello sviluppo della nostra autonomia, sperimentando "modalità di agency che da soli non avremmo



mai trovato". L'aspetto sociale è un altro dei temi legati al gioco affrontati dall'autore; la trasformazione dalla competizione alla cooperazione è un passaggio dalle relazioni tra giocatori limitate al piano ludico alle relazioni pratiche. Ma il passaggio alla vita non ludica presenta qualche rischio, come quello della semplificazione, dal momento che i giochi ci offrono un paesaggio di valori chiari, più facili da applicare e da valutare rispetto ai molti valori permanenti. Insomma, i giochi restino tali, anche se possono aiutarci a vivere esperienze importanti. Il libro, tradotto in italiano da

Andrea Chiarvesio per **Add Editore**, è un affascinante viaggio nel mondo del gioco, conosciuto solo superficialmente e spesso screditato come effimero e improduttivo passatempo. Si scoprono risvolti filosofici, antropologici e significati inattesi, concetti profondi spiegati in modo piacevole e discorsivo, con riferimenti bibliografici puntuali. Una vera scoperta, per alcuni forse un punto di partenza: giocare è un'arte, e l'arte è qualcosa di serio.

C.Thi Nguyen, **Giocare è un'arte. Il gioco come tecnologia trasformativa**, **Add Editore**, pp. 367, euro 22.

